

---

## **RESPON PESERTA DIDIK TERHADAP SOAL HOTS BERBASIS WORDWALL PADA TOPIK KONDISI PEREKONOMIAN DI DAERAH KU**

Marsanda<sup>1</sup>, Anggit Merliana<sup>2</sup>, Asep Nuryadin<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>PGSD UPI Kampus Tasikmalaya

<sup>1</sup>[marsanda@upi.edu](mailto:marsanda@upi.edu), <sup>2</sup>[anggitm@upi.edu](mailto:anggitm@upi.edu), <sup>3</sup>[asep.nuryadin@upi.edu](mailto:asep.nuryadin@upi.edu)

### **ABSTRACT**

*This study aims to identify and describe students' responses to Higher Order Thinking Skills (HOTS) questions developed using the Wordwall platform on the topic "The Economic Conditions in My Region" in fifth-grade elementary school. The research employed a descriptive qualitative approach. The subjects of the study were 47 students from two elementary schools: SDN Sambongpari and SDN 1 Gununglipung. Data were collected through a Likert-scale questionnaire, interviews, and observations. The questionnaire consisted of nine statements reflecting cognitive, affective, and conative aspects related to the use of HOTS-based questions in Wordwall. The results showed that students gave a highly positive response, with an average percentage of 92%. Students reported feeling happy, interested, and more engaged in learning, while also expressing a willingness to use Wordwall in future learning activities. These findings indicate that Wordwall can serve as an innovative alternative for presenting HOTS-based assessments that are effective, engaging, and suitable for elementary school learners. Therefore, Wordwall is recommended as a learning evaluation tool in HOTS-oriented thematic instruction at the elementary level.*

**Keywords:** *learning evaluation, hots questions, wordwall*

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan respon peserta didik terhadap soal-soal *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) yang dikembangkan menggunakan media *Wordwall* pada topik "Kondisi Perekonomian di Daerahku" di kelas V Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Subjek penelitian terdiri dari 47 peserta didik yang berasal dari dua sekolah, yaitu SDN Sambongpari dan SDN 1 Gununglipung. Instrumen yang digunakan meliputi angket skala Likert, wawancara, dan observasi. Data diperoleh melalui sembilan pernyataan angket yang mencerminkan aspek afektif, kognitif, dan konatif terhadap penggunaan soal HOTS berbasis *Wordwall*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peserta didik memberikan respon yang sangat positif, dengan rata-rata persentase mencapai 92%. Peserta didik merasa senang, tertarik, dan terbantu dalam memahami materi, serta menunjukkan keinginan untuk terus menggunakan media ini dalam pembelajaran lainnya. Temuan ini menunjukkan bahwa media *Wordwall* dapat menjadi alternatif inovatif dalam menyajikan soal HOTS yang efektif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Oleh karena itu, *Wordwall* layak direkomendasikan sebagai media evaluasi dalam pembelajaran tematik berbasis HOTS di tingkat sekolah dasar.

**Kata Kunci:** evaluasi pembelajaran, soal *hots*, *wordwall*

## **A. Pendahuluan**

Dalam dunia pendidikan, penilaian atau asesmen merupakan komponen esensial dalam proses pembelajaran. Asesmen dalam pembelajaran bertujuan untuk mengetahui sejauh mana peserta didik telah memahami dan menguasai materi yang diajarkan. Asesmen dapat dikatakan sebagai suatu proses penilaian atau pengumpulan informasi terkait hasil pembelajaran serta pengajaran dengan tujuan mengetahui progres peserta didik untuk meraih tujuan pembelajaran. Asesmen dapat didefinisikan sebagai penghubung proses mengajar yang dilakukan oleh pendidik dengan proses belajar oleh peserta didik (Saidah & Damariswara, 2017). Selain itu, asesmen juga dapat didefinisikan sebagai suatu kegiatan dalam proses belajar mengajar yang direncanakan serta secara sadar dirancang oleh pendidik dengan tujuan untuk memperoleh informasi terkait perkembangan belajar peserta didik (Mansur, 2018).

Didasari oleh hal tersebut dapat diartikan bahwa asesmen sebagai aktivitas dalam proses pembelajaran yang dirancang oleh pendidik untuk

mendapatkan informasi terkait perkembangan belajar peserta didik. Terdapat dua aspek yang ditinjau dari asesmen yakni terkait Tingkat efektivitas kegiatan pembelajaran dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran serta hasil belajar peserta didik yang berhubungan dengan tingkat keterampilan serta pemahaman peserta didik terhadap pokok bahasan yang telah dipelajari. Asesmen tidak hanya digunakan untuk mengetahui pencapaian hasil belajar peserta didik, tetapi juga berperan dalam memberikan umpan balik kepada pendidik dan peserta didik mengenai efektivitas pembelajaran yang telah dilaksanakan.

Menurut Arikunto (2018), asesmen berfungsi untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi, sehingga dapat digunakan sebagai dasar dalam pengambilan keputusan terkait tindak lanjut pembelajaran. Oleh karena itu, asesmen perlu dirancang secara kreatif, inovatif, dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21. Salah satu bentuk evaluasi yang banyak dikembangkan saat ini adalah soal berbasis HOT (Higher Order Thinking Skills) yang menurut peserta

didik berpikir kritis, analitis, dan kreatif dalam menyelesaikan soal. Soal-soal ini dirancang tidak hanya untuk menguji penguasaan konsep, tetapi juga untuk mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi seperti menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta (Anderson & Krathwohl, 2001). Penerapan soal HOTS di jenjang sekolah dasar sangat penting dalam membentuk dasar kemampuan berpikir kritis peserta didik sejak dini. Namun, dalam praktiknya, penyajian soal HOTS sering kali masih terbatas pada bentuk teks yang kurang menarik bagi peserta didik, terutama di jenjang sekolah dasar. Kurangnya variasi dalam penyajian soal menjadi salah satu penyebab menurunnya minat dan motivasi belajar peserta didik. Padahal, dalam era digital saat ini, teknologi dapat dimanfaatkan untuk menyajikan soal secara lebih menarik dan interaktif. Salah satu media digital yang potensial digunakan dalam penyajian soal berbasis HOTS adalah *Wordwall*.

*Wordwall* merupakan platform berbasis web yang memungkinkan pendidik untuk membuat kuis, teka-teki, pencocokan kata, permainan balapan, dan berbagai jenis game edukatif lainnya. Platform ini banyak

digunakan pada pembelajaran daring dan luring karena fleksibel dan mudah penggunaannya. *Wordwall* memberikan ruang bagi pendidik untuk mengubah soal-soal konvensional menjadi media yang interaktif dan menyenangkan, tanpa mengurangi substansi materi yang ingin disampaikan. Penelitian oleh Fidyah dkk. (2021) menunjukkan penggunaan *Wordwall* dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. *Wordwall* menyediakan beragam template permainan seperti kuis, pencocokan, teka-teki, dan lainnya yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran tematik termasuk mata pelajaran IPS, khususnya pada topik "Kondisi Perekonomian di Daerahku."

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti, diketahui bahwa banyak peserta didik merasa tertarik ketika soal-soal pembelajaran disajikan dalam bentuk permainan digital. Selain itu, pendidik juga menyatakan perlunya inovasi dalam penyajian asesmen agar peserta didik lebih termotivasi untuk belajar dan mengerjakan soal. Oleh karena itu, tertarik untuk mengembangkan dan mengimplementasikan soal HOTS

---

berbasis *Wordwall*, serta mengkaji respon peserta didik terhadap penggunaannya. Respon peserta didik yang dikaji dalam penelitian ini meliputi empat indikator utama, yaitu kemenarikan media, kemudahan penggunaan, efektivitas dalam pembelajaran, keterlibatan dalam pembelajaran.

Beberapa penelitian sebelumnya telah membuktikan efektivitas media interaktif dalam pembelajaran. Fidya dkk. (2021) menemukan bahwa penggunaan *Wordwall* dapat meningkatkan keterlibatan aktif dan antusiasme peserta didik meningkat karena media ini menyediakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan kompetitif. Hal ini mendukung asumsi bahwa integrasi teknologi digital dalam asesmen pembelajaran tidak hanya memberikan variasi media, tetapi juga mampu memperkuat keterampilan berpikir tingkat tinggi yang menjadi kebutuhan penting dalam Pendidikan abad ke-21. Penelitian lain yang dilakukan oleh Emilia Emilia dkk. (2024) telah menunjukkan efektivitas penggunaan *Wordwall* sebagai media asesmen berbasis game dalam meningkatkan keterlibatan dan

kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS) peserta didik. Emilia dkk. (2024) melaporkan bahwa peserta didik memberikan respon positif terhadap penggunaan media asesmen berbasis game *Wordwall* pada materi vektor dengan rata-rata persentase total respon kognitif, afektif, dan konatif sebesar 81,40%. Temuan ini mengindikasikan bahwa *Wordwall* mampu menciptakan pengalaman belajar menyenangkan sekaligus menstimulasi aspek kognitif dan afektif siswa. Selain itu, Kusumaningtyas dan Yuniawatika (2024) menemukan bahwa pembelajaran berbasis game *Wordwall* memiliki pengaruh signifikan dalam meningkatkan kemampuan HOTS siswa sekolah dasar pada materi siklus air. Penelitian lain oleh Kasdina dkk. (2021) juga menunjukkan bahwa instrumen penilaian berbasis HOTS dengan bantuan website *Wordwall* layak digunakan dan mendapat respon sangat baik dari peserta didik pada materi bangun ruang.

Namun sebagian besar studi sebelumnya lebih berfokus pada peningkatan hasil belajar atau aspek motivasional secara umum, tanpa menelaah secara sistematis respons peserta didik dalam dimensi afektif,

kognitif, dan konatif terhadap media digital berbasis HOTS. Selain itu, belum banyak penelitian yang secara khusus mengkaji penggunaan *Wordwall* dalam konteks asesmen topik IPS seperti “Kondisi Perekonomian di Daerahku” di tingkat sekolah dasar. Oleh karena itu, penelitian ini berupaya mengisi gap tersebut dengan mengkaji respon peserta didik terhadap soal HOTS berbasis *Wordwall* pada topik kondisi perekonomian di daerahnya, yang diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar sekaligus pemahaman konsep secara lebih kontekstual dan bermakna.

Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi respon peserta didik terhadap soal HOTS berbasis *Wordwall* pada materi kondisi perekonomian di daerahku, sebagai upaya untuk meningkatkan efektivitas dan kualitas asesmen di jenjang sekolah dasar.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode studi kasus dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Pendekatan ini digunakan untuk memperoleh gambaran mendalam mengenai respon peserta didik terhadap soal-soal HOTS berbasis *Wordwall* pada topik *Kondisi Perekonomian di Daerahku* di kelas V Sekolah Dasar. Penelitian deskriptif kualitatif dipilih karena memungkinkan peneliti untuk menggali dan mendeskripsikan fenomena berdasarkan pengalaman dan pandangan subjek secara langsung tanpa perlakuan atau manipulasi variabel tertentu (Sugiyono, 2018). Selain itu, menurut C. Choirudin & S. Saman (2025) menggunakan studi kasus untuk menilai inovasi pembelajaran berbasis teknologi sangat relevan dengan konteks media digital seperti *Wordwall*.

Subjek dalam penelitian ini adalah 47 peserta didik kelas V dari dua sekolah dasar yang berada di lingkungan Kota Tasikmalaya, yaitu SDN Sambongpari dan SDN 1

---

Gununglipung. Pemilihan subjek dilakukan menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu dengan mempertimbangkan keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran IPS serta kesediaan guru dan sekolah untuk mendukung implementasi asesmen berbasis digital. Kedua sekolah ini untuk asesmen di kelas kebanyakan menggunakan jenis soal biasa, adapun untuk soal berbasis HOTS misalnya dari 15 soal hanya terdapat 2 jenis soal yang berbasis HOTS. Untuk pembuatan soal tidak membuat sendiri namun

menggunakan soal dari sumber tertentu yang sesuai. Asesmen masih menggunakan soal tes manual tertulis biasa. Asesmen yang dilakukan juga masih menggunakan kertas (*paper based- test*).

Objek dalam penelitian ini adalah respon peserta didik terhadap soal HOTS yang disajikan melalui media *Wordwall*, yang dianalisis berdasarkan empat indikator utama, yaitu:

1. **Kemenarikan Media:** mencakup sejauh mana peserta didik merasa media *Wordwall* menarik dari segi visual, animasi, dan tampilan antarmuka

2. **Kemudahan Penggunaan:** menggambarkan pengalaman peserta didik dalam mengakses dan mengoperasikan *Wordwall* tanpa kesulitan teknis.

3. **Efektivitas dalam Pembelajaran:** meliputi sejauh mana soal-soal HOTS yang disajikan melalui *Wordwall* membantu peserta didik dalam memahami materi *Kondisi Perekonomian di Daerahku*.

4. **Keterlibatan dalam Pembelajaran:** menilai seberapa aktif dan antusias peserta didik ketika mengerjakan soal-soal yang diberikan melalui media tersebut.

Pengumpulan data dilakukan menggunakan tiga jenis instrumen, yaitu:

1. **Angket Respon Peserta Didik**  
Instrumen utama berupa angket yang disusun berdasarkan skala Likert dengan lima pilihan jawaban, yaitu *sangat setuju*, *setuju*, *netral*, *tidak setuju*, dan *sangat tidak setuju*. Terdiri dari delapan pernyataan yang mencerminkan aspek afektif, kognitif, dan konatif peserta didik.

---

2. Wawancara Semi Terstruktur

Wawancara dilakukan secara semi terstruktur kepada beberapa peserta didik yang dipilih secara acak dari masing-masing sekolah. Tujuannya adalah untuk memperkuat data dari angket serta menggali lebih dalam pengalaman dan kesan peserta didik terhadap penggunaan soal HOTS berbasis *Wordwall*.

3. Lembar Observasi

Observasi dilakukan saat peserta didik mengerjakan soal dalam sesi evaluasi. Lembar observasi mencakup indikator keterlibatan peserta didik, ekspresi wajah, komunikasi antar peserta, dan reaksi terhadap soal-soal yang disajikan melalui *Wordwall*.

Langkah-langkah pelaksanaan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Persiapan: Penyusunan soal HOTS berbasis *Wordwall* sesuai dengan KD dan materi *Kondisi Perekonomian di Daerahku* dalam kurikulum kelas V SD.
2. Pelaksanaan: Soal diberikan kepada peserta didik melalui perangkat digital yang tersedia di sekolah. Peserta didik diberikan

pengarahan dan latihan singkat terlebih dahulu tentang cara menggunakan *Wordwall*.

3. Pengisian Angket dan Wawancara: Setelah pengerjaan soal selesai, peserta didik mengisi angket yang disediakan. Beberapa peserta didik juga diwawancarai untuk mendapatkan informasi lebih rinci.
4. Observasi Langsung: Dilakukan selama kegiatan berlangsung untuk mencatat aktivitas nyata peserta didik saat mengakses dan menjawab soal di platform *Wordwall*.

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Reduksi Data Menyeleksi dan menyederhanakan data hasil angket, wawancara, dan observasi agar fokus pada hal-hal yang relevan.
2. Penyajian Data. Data disajikan dalam bentuk tabel dan uraian naratif untuk memberikan gambaran utuh tentang hasil yang diperoleh.

3. Penarikan Kesimpulan: Disusun berdasarkan keterpaduan data dari ketiga instrumen serta ditafsirkan dengan mengacu pada teori dan hasil penelitian sebelumnya.

### C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap soal HOTS berbasis *Wordwall* pada materi “Kondisi Perekonomian di Daerahku.” Data diperoleh melalui angket yang terdiri dari sembilan pernyataan dengan skala Likert, dan direspon oleh 47 peserta didik kelas V dari SDN Sambongpari dan SDN 1 Gununglipung.

Berikut adalah rekapitulasi hasil persentase dari masing-masing pernyataan:

**Tabel 1 Pernyataan Angket Respon Peserta Didik**

Pernyataan	Persentase	Kriteria
Saya merasa senang mengerjakan soal menggunakan <i>Wordwall</i> .	<b>89%</b>	Sangat Layak
Tampilan <i>Wordwall</i> menarik dan membuat	<b>92%</b>	Sangat Layak

saya senang belajar.

Cara

menggunakan *Wordwall* mudah dipahami

**94%**

Sangat Layak

Saya tidak mengalami

kesulitan dalam mengerjakan soal menggunakan *Wordwall*.

**92%**

Sangat Layak

*Wordwall*

membantu saya memahami materi kondisi perekonomian di daerah saya.

**92%**

Sangat Layak

Soal di *Wordwall*

membuat saya berpikir lebih banyak dan mencari jawaban dengan baik.

**94%**

Sangat Layak

Saya lebih bersemangat belajar

menggunakan *Wordwall*

**94%**

Sangat Layak

dibandingkan soal biasa.

Saya ingin menggunakan

*Wordwall* dalam pembelajaran lainnya.

**93%**

Sangat Layak

---

Tabel menunjukkan hasil rekapitulasi angket yang diberikan kepada peserta didik terkait tanggapan mereka terhadap soal HOTS berbasis *Wordwall* pada topik "Kondisi Perekonomian di Daerahku". Berdasarkan data dari 47 peserta didik, diperoleh bahwa seluruh pernyataan memperoleh kategori "Sangat Layak" dengan persentase 92%.

Sebanyak 89% peserta didik menyatakan merasa senang mengerjakan soal menggunakan *Wordwall*. Tampilan media ini juga dinilai menarik dan membuat siswa senang belajar, dengan persentase sebesar 92%. Dalam hal kemudahan penggunaan, sebanyak 94% peserta didik menyatakan bahwa cara menggunakan *Wordwall* mudah dipahami. Selain itu, 92% peserta didik tidak mengalami kesulitan dalam mengerjakan soal menggunakan platform tersebut.

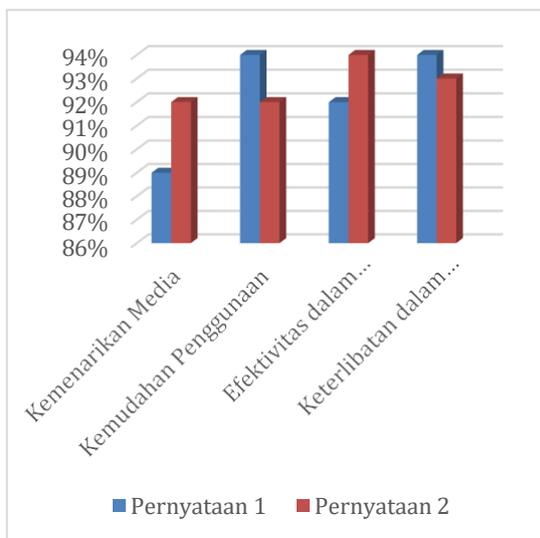
Lebih lanjut, *Wordwall* dinilai membantu peserta didik dalam memahami materi kondisi perekonomian di daerah mereka, dengan persentase sebesar 92%. Menariknya, soal-soal berbasis *Wordwall* juga mampu mendorong

peserta didik untuk berpikir lebih mendalam dan mencari jawaban secara mandiri, seperti yang diungkapkan oleh 94% responden.

Penggunaan *Wordwall* juga berdampak pada semangat belajar siswa, di mana 94% peserta didik merasa lebih bersemangat dibandingkan dengan pembelajaran menggunakan soal biasa. Terakhir, sebanyak 93% siswa mengungkapkan keinginan untuk menggunakan *Wordwall* dalam pembelajaran lainnya.

Secara keseluruhan, data tersebut menunjukkan bahwa penggunaan soal HOTS berbasis *Wordwall* dinilai sangat layak dan mendapat respons positif dari peserta didik, baik dari segi tampilan, kemudahan penggunaan, pemahaman materi, maupun semangat dalam belajar. Adapun rata-rata keseluruhan persentase dari sembilan pernyataan tersebut adalah sebesar 92%, yang termasuk dalam kategori "Sangat Layak". Hal ini mengindikasikan bahwa media *Wordwall* sangat mendukung proses pembelajaran berbasis soal HOTS di tingkat sekolah dasar.

Berdasarkan hasil analisis data angket yang disebarakan kepada 47 peserta didik kelas V dari SDN Sambongpari dan SDN 1 Gununglipung, secara keseluruhan respon peserta didik terhadap soal HOTS berbasis *Wordwall* dibagi menjadi 4 aspek utama sebagaimana Salam diagram berikut:



**Grafik 1 Respon Peserta Didik**

Berdasarkan grafik tersebut dapat diketahui bahwa :

#### 1. Kemenarikan Media

Terlihat bahwa peserta didik menunjukkan ketertarikan dan antusiasme yang tinggi dalam mengerjakan soal menggunakan *Wordwall*. Hal ini ditunjukkan melalui pernyataan “Saya merasa senang mengerjakan soal menggunakan *Wordwall*” yang memperoleh persentase sebesar 89%, serta

“Tampilan *Wordwall* menarik dan membuat saya senang belajar” sebesar 92%. Temuan ini mengindikasikan bahwa unsur visual dan interaktif yang dimiliki oleh *Wordwall* mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan. Ini selaras dengan pernyataan Istianah & Wijayanto (2017) bahwa tampilan menarik dan desain media yang interaktif dapat meningkatkan minat dan kenyamanan peserta didik dalam belajar.

#### 2. Kemudahan Penggunaan

Dari aspek teknis penggunaan, peserta didik juga memberikan tanggapan yang sangat positif. Pernyataan “Cara menggunakan *Wordwall* mudah dipahami” dan “Saya tidak mengalami kesulitan dalam mengerjakan soal menggunakan *Wordwall*” masing-masing memperoleh 94% dan 92%. Ini menunjukkan bahwa media ini ramah anak dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Kemudahan penggunaan menjadi faktor penting dalam efektivitas implementasi media digital dalam pembelajaran, khususnya di tingkat sekolah dasar.

---

### 3. Efektivitas dalam Pembelajaran

Peserta didik merasakan bahwa media ini membantu dalam memahami materi dan melatih kemampuan berpikir. Hal ini terlihat dari pernyataan “*Wordwall* membantu saya memahami materi kondisi perekonomian di daerah saya” dan “Soal di *Wordwall* membuat saya berpikir lebih banyak dan mencari jawaban dengan baik” yang masing-masing memperoleh persentase sebesar 92% dan 90%. Ini menunjukkan bahwa soal HOTS berbasis *Wordwall* dapat merangsang peserta didik untuk berpikir kritis dan aktif dalam mengeksplorasi jawaban. Menurut Anderson & Krathwohl (2001), soal yang mendorong peserta didik ke dalam proses berpikir tingkat tinggi seperti menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta dapat meningkatkan kualitas pemahaman dan penerapan konsep dalam kehidupan nyata.

### 4. Keterlibatan dalam Pembelajaran

Respon peserta didik juga tergolong sangat positif. Sebanyak 94% peserta didik menyatakan bahwa mereka lebih bersemangat belajar menggunakan *Wordwall* dibandingkan soal biasa. Selain itu,

93% peserta menyatakan keinginan untuk kembali menggunakan *Wordwall* dalam pembelajaran lainnya. Hal ini mencerminkan bahwa penggunaan media ini tidak hanya berhasil dalam penyampaian materi, tetapi juga dalam membentuk sikap positif terhadap proses belajar. Respon konatif ini sejalan dengan pendapat Rakhmat (2018) yang menyatakan bahwa niat untuk mengulangi suatu tindakan (dalam hal ini penggunaan media) merupakan indikator dari penerimaan yang mendalam terhadap suatu pendekatan pembelajaran.

Dengan demikian, data menunjukkan bahwa soal HOTS berbasis *Wordwall* tidak hanya mampu menarik minat peserta didik, tetapi juga efektif dalam menunjang proses belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna. Penerapan media ini dapat menjadi alternatif yang inovatif dalam menyajikan evaluasi pembelajaran berbasis keterampilan berpikir tingkat tinggi. Temuan ini sejalan dengan hasil analisis bibliometrik yang dilakukan oleh Nuryadin et al., (2022) menggunakan VOSViewer yang mengidentifikasi 174 istilah utama dari

publikasi terkait, yang dikelompokkan menjadi tujuh klaster penelitian. Visualisasi jaringan dan kepadatan menunjukkan bahwa kata kunci seperti *teknologi*, *sekolah dasar*, *guru*, *penggunaan*, dan *sains* mendominasi literatur akademik dalam konteks pendidikan dasar. Bahkan, visualisasi overlay mengungkapkan adanya tren meningkat terhadap istilah-istilah baru seperti *teknologi seluler*, *STEM*, *pemikiran kritis*, *COVID*, dan *akses* yang menjadi fokus perhatian para peneliti dalam beberapa tahun terakhir. Hal ini mempertegas urgensi untuk terus mengembangkan riset mengenai penerapan teknologi dalam pembelajaran, termasuk eksplorasi media interaktif seperti *Wordwall*. Dengan demikian, hasil penelitian ini tidak hanya berkontribusi secara lokal, tetapi relevansi dalam diskursus global terkait inovasi pembelajaran berbasis teknologi di sekolah dasar.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa respon peserta didik terhadap soal-soal HOTS yang disajikan melalui media *Wordwall* berada pada kategori sangat positif, dengan rata-rata

persentase sebesar 92%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *Wordwall* sebagai media penyajian soal mampu meningkatkan ketertarikan, kemudahan, efektivitas, dan keterlibatan peserta didik dalam proses evaluasi pembelajaran.

Dari aspek afektif, peserta didik merasa senang dan tertarik dalam mengerjakan soal berbasis *Wordwall* karena tampilannya yang menarik dan pengalaman belajar yang menyenangkan. Dari aspek kognitif, peserta didik menyatakan bahwa soal yang disajikan membantu mereka memahami materi serta melatih kemampuan berpikir kritis dan analitis. Sedangkan dari aspek konatif, peserta didik menunjukkan niat dan semangat tinggi untuk kembali menggunakan media ini dalam pembelajaran berikutnya. Dengan demikian, soal HOTS berbasis *Wordwall* terbukti dapat menjadi alternatif inovatif dalam menyajikan evaluasi pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna, pada mata pelajaran IPS topik "Kondisi Perekonomian di Daerahku" di jenjang sekolah dasar.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Anderson, L.W., and Krathwohl, D.R. (2001). *A Taxonomy of Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. New York: Longman.
- Arikunto, S. 2012. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 2*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Choirudin, C., & Saman, S. (2025). Integrasi teknologi digital melalui manajemen inovasi pendidikan di SDN 1 Bumi Dipasena Mulya. *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (JPGMI)*, 3(1), 55–64.
- Emilia, E., Hartoyo, A., & Hamdani, H. (2024). *Respon Peserta Didik Terhadap Media Asesmen Berbasis Game Wordwall Pada Materi Vektor*. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(3), 6692–6700.
- Fidya, I., Romdanih, R., & Oktaviana, E. (2021). Peningkatan hasil belajar IPS melalui media game interaktif Wordwall. *Alfabeta: Jurnal Bahasa, Sastra dan Pembelajarannya*, 3(1), 45–52.
- Kasdina, A. R., Sundari, F. S., & Handayani, R. (2021). *Pengembangan Instrumen Penilaian Berbasis HOTS Berbantuan Website Wordwall pada Materi Bangun Ruang*. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(4).
- Kusumaningtyas, A. W., & Yuniawatika, Y. (2024). *Pengaruh Wordwall Game-Based Learning terhadap Higher Order Thinking Skills*. *Metodik Didaktik*, 20(1).
- Mansur s. (2018). *APLIKASI ASESMEN DALAM PEMBELAJARAN IPA DI KELAS IV SEKOLAH DASAR NEGERI GELOGOR*. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 1, 49–55.
- Nuryadin, A., Karlimah, K., Prehanto, A., Merliana, A., Ramadhani Putri, A., Hermawan, A., Prasetyo, Y., & Jaelani, R. (2022). *A Bibliometric Computational Analysis Mapping Analysis of Research on*. In *159 Journal of Engineering Science and Technology Special Issue* (Vol. 8).
- Rahmat, P. S. (2018). *Psikologi pendidikan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Saidah, K., & Damariswara, R. (2017). *ANALISIS BENTUK BENTUK PENILAIAN SIKAP SISWA SEKOLAH DASAR DI KOTA KEDIRI*. 4(1), 84–96.
- Wijayanto, E., & Istianah, F. (2017). Pengaruh penggunaan media game edukasi terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN Kajartengguli Prambon Sidoarjo. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(1), 1–10.